

Regeln für „Minecraft ORAV #5“

1. Zu Beginn des Projekts werden 2er Teams gebildet. Die Anmeldung erfolgt unter <http://orav.logilutions.de/register.php>. Die Teams können bis 5 Tage vor Start des Projektes geändert werden. Danach ist keine Änderung mehr möglich.
2. Ein Team darf sich nicht mit anderen Teams zu zum Beispiel 3er oder 4er Teams zusammenschließen.
3. Wenn ein Spieler stirbt, ist das Projekt für ihn beendet und er scheidet aus. Nach dem Ausscheiden aus dem Projekt ist es verboten, weiterzuspielen, mit Ausnahme des Punktes 4.
4. Sind beide Spieler eines Teams Tod, dürfen diese im Zuschauermodus das Spielgeschehen weiter betrachten. Dies ist ab dem Tag nach dem Tod aller Teammitglieder möglich. Es ist verboten Informationen, welche man durch die Position als Zuschauer erlangt hat, an andere noch aktive Spieler weiterzugeben.
5. Die Welt hat eine Größe von ca. 800x800 Blöcken. Am Spawn befinden sich Löcher für die Spieler der Teams und es gibt ein Netherportal.
6. Die Welt ist durch eine Border begrenzt, welche nicht überwunden werden darf.
7. Wenn ein Spieler stirbt, wird am Tag nach dem Tag nach seinem Tod die Weltgröße um 12,5 Blöcke in jede Richtung verringert. Beim Ausloggen sollte man darauf achten, ob am Vortag jemand gestorben ist und sich dementsprechend von der Border entfernen.
8. Es darf nur das offizielle Portal geben. Das Errichten, Entzünden und Verwenden von weiteren Netherportalen ist verboten.
9. Zu Beginn des Projekts ist jeder Spieler in einem Loch. Teampartner sind jeweils nebeneinander. Ein Countdown zählt herunter und bei 0 beginnt das Projekt.
10. Vor dem Projektstart darf niemand getötet, keine Blöcke abgebaut oder platziert oder anderweitig mit der Welt interagiert werden.
11. In den ersten 45 Minuten des Projekts ist das Töten anderer Spieler verboten.
12. Pro Tag darf ein Spieler 45 Minuten auf dem Server spielen. Nach Ablauf der Zeit kann der Spieler nicht mehr mit der Welt interagieren. Am ersten Spieltag beträgt die Spielzeit 90 Minuten pro Spieler.
13. Der Server darf jeden Tag zwischen 15.30 Uhr und 22.30 Uhr betreten werden. Außerhalb dieser Zeit darf nicht gespielt werden.
14. Die Spielzeiten sind nicht addierbar. Hat man am Vortag nur 30 Minuten gespielt, darf man am nächsten Tag dennoch nur 45 Minuten spielen.
15. Es kann nur teilnehmen, wervon der ersten Minute an dabei ist.
16. Kann ein Spieler nicht am Projektstart teilnehmen, erhält er an seinem ersten Spieltag 25 Minuten Schutzzeit.
17. Das Errichten einer Falle an der Stelle, wo sich ein Spieler ausgeloggt hat, ist verboten, wenn der Spieler nach dem Einloggen ohne weiteres zutun getötet wird, durch z.B. Lava oder Druckplatten mit TNT oder ähnliches.
18. Für sämtliche Schutzzeiten gilt, dass diese ausschließlich verhindern, dass man von anderen Spielern getötet wird. Zudem gilt die Schutzzeit nur einmalig und läuft ab dem ersten Betreten des Servers.
19. Spielt ein Spieler in einer Woche weniger als 100 Minuten, scheidet er wegen Inaktivität aus dem Projekt aus.
20. Jedes Team hat die Möglichkeit eine Doppelkiste zu platzieren, welche die anderen Teams nicht einsehen, entleeren und zerstören dürfen. Die Kiste muss mit einem Schild versehen sein, auf dem der Teamname steht. z.B. #winner, bzw. das Kürzel, mit „#“, z.B. „#ABC“.

- 21.** Das Untergraben des Spawns ist verboten.
- 22.** Befindet sich ein Team im Kampf, dürfen die Spieler den Server nicht verlassen. Als im Kampf gilt man bis 5 Minuten nach dem letzten Schaden durch einen anderen Spieler. Eine Kampfsituation kann die Spielzeit verlängern.
- 23.** Das Aus- und Benutzen von Bugs, Cheats und Hacks ist untersagt.
- 24.** Ressourcenpakete dürfen einem keinen Vorteil gegenüber anderen Teilnehmern verschaffen.
- 25.** Folgende Tools (Beispiele aus BAC) oder solche mit äquivalenter Funktion zu den genannten sind verboten:
 - a. ArmorStatus
 - b. ItemCounter
 - c. ItemInfo
 - d. LightOverlay
 - e. MiniMap
 - f. 360°Perspective
 - g. ReplayMod
 - h. PotionStatus
 - i. Saturation
 - j. ShinyPots
 - k. Waypoints
- 26.** Die Verwendung von Optifine ist gestattet.
- 27.** Sämtliche Methoden und Tools zum Herausfinden des Seeds, zum Herunterladen der Welt, sowie das Suchen nach Ressourcen oder Strukturen über Seed-Tools, Online-Dienste oder andere Wege, die nicht das direkte Spielen im Projekt sind, ist verboten.
- 28.** Das Brauen und Verwenden von Stärke-Tränken jeder Art ist verboten.
- 29.** Für teaminterne Gespräche darf /teammsg verwendet werden.
- 30.** In der Spielzeit wird es hin und wieder Events geben, wie das Entzünden des Netherportals, das Senden von Koordinaten von versteckten Schätzen oder andere Außergewöhnlichkeiten. Diese werden im Minecraft-Chat und auf Discord angekündigt. Es gibt sowohl Events, die zu einer bestimmten Uhrzeit stattfinden, als auch solche, die einen ganzen Tag laufen, wie zum Beispiel Effekte.
- 31.** Livestreams und Videoaufzeichnungen zum Projekt, die nicht von einem selbst stammen, dürfen während des Projekts nicht angeschaut werden.
- 32.** Der Server wird als gewöhnlicher Cloud-Server gemietet und manuell als Minecraft-Server eingerichtet. Die Leistung wird je nach Gebrauch angepasst. Alle Teilnehmer, die sich angemeldet haben, verpflichten sich dazu, sich zu gleichen Teilen an den Server-Kosten zu beteiligen. Dabei spielt die Spielzeit keine Rolle. Das Geld wird nach dem Event eingesammelt und die Kosten werden sich auf maximal 2€ pro Spieler belaufen. Diese Kosten entfallen 2021 aufgrund der Bafög-Spende von Tim aka. FREE2WIN.
- 33.** Mit der Teilnahme am Projekt akzeptiert jeder Spieler die Regeln.
- 34.** Bei Verstoß gegen die Regeln wird der Spieler je nach Härte des Verstoßes mit dem Veröffentlichen seiner letzten Koordinaten oder mit einem Rauswurf aus dem Projekt bestraft. Auch das Löschen des Inventars oder das Sperren des Spielers für einen Spieltag ist als Strafe möglich.
- 35.** Die Regeln dürfen jederzeit durch die Projektleitung geändert werden. Regeländerungen werden im Discord-Chat und auf der Website (<http://orav.logilutions.de#news>) bekannt gegeben.